



REGOLAMENTO

VILLACIDRO 3X3 OPEN

12–13 Settembre · Villacidro

1. Iscrizioni

L'iscrizione al torneo può avvenire esclusivamente compilando il **form ufficiale** (<https://forms.gle/TViWogW14Ewtyt3QA>), **entro e non oltre il 10 settembre**. La partecipazione prevede una **quota di iscrizione di 15€ a giocatore**, che potrà essere versata tramite bonifico bancario o in contanti.

Per qualsiasi dubbio o problema relativo alla procedura di iscrizione, i partecipanti possono contattare Filippo Loru (3911143970) oppure Maria Giulia Pittau (3316871052)

2. Svolgimento della partita

- Ogni squadra è composta da **3 giocatori** in campo e può avere **1 riserva**.
- La partita si disputa su una metà campo, con un solo canestro.
- L'obiettivo è raggiungere **21 punti** oppure avere il punteggio più alto allo scadere del tempo regolamentare.
- La partita ha una durata massima di **10 minuti effettivi**, salvo diversa indicazione dell'organizzazione.
- La partita termina immediatamente se una squadra raggiunge 21 punti prima dello scadere del tempo.
- In caso di parità al termine del tempo regolamentare si disputa un supplementare: vince la prima squadra che realizza 2 punti.

3. Inizio della partita – check ball

- La partita inizia con un check ball.
- Il check ball viene effettuato dietro l'arco, nella zona centrale.
- La squadra in attacco passa la palla all'avversario che si trova fuori dall'arco.
- L'avversario restituisce la palla per iniziare l'azione.
- Dopo ogni canestro realizzato, la squadra che ha subito il canestro riprende immediatamente il gioco da sotto il canestro.

4. Punteggio

- Un tiro realizzato all'interno dell'arco da 2 punti vale **1 punto**.
- Un tiro realizzato dall'esterno dell'arco vale **2 punti**.
- Un tiro libero realizzato vale **1 punto**.

5. Possesso dopo un canestro

Dopo un canestro realizzato:

- la squadra che ha subito il canestro prende la palla da sotto il canestro;
- non è necessario attendere che la palla venga rimessa in gioco dall'arbitro;
- la squadra deve portare la palla oltre l'arco prima di poter tentare un tiro;
- non è consentito effettuare un tiro direttamente dopo aver recuperato la palla sotto il canestro.

6. Palla rubata, rimbalzo difensivo e palla persa

Quando la squadra difendente recupera il possesso attraverso:

- palla rubata;
- rimbalzo difensivo;
- palla persa dagli avversari;

deve portare la palla oltre l'arco prima di poter effettuare un tiro.

Non è necessario che tutti e tre i giocatori siano oltre l'arco: è sufficiente che il pallone abbia superato completamente l'arco.

7. Falli

I falli vengono conteggiati a livello di squadra.

Falli 1–6

I primi sei falli di squadra comportano le normali sanzioni previste dal regolamento, senza bonus automatico di tiri liberi per ogni fallo.

Dal 7° al 9° fallo di squadra

- vengono assegnati 2 tiri liberi al giocatore che ha subito il fallo;
- se il fallo avviene durante un tiro da 2 punti, vengono comunque assegnati 2 tiri liberi.

Dal 10° fallo di squadra in poi

- vengono assegnati 2 tiri liberi;
- viene inoltre assegnato il possesso della palla alla squadra che ha subito il fallo.

8. Fallo durante il tiro

- Fallo su un tiro da 1 punto → **1 tiro libero**.
- Fallo su un tiro da 2 punti → **2 tiri liberi**.
- Se il tiro entra nonostante il fallo, il canestro viene convalidato e viene assegnato il relativo tiro libero aggiuntivo.

9. Fallo tecnico

Un fallo tecnico comporta:

- 1 tiro libero alla squadra avversaria;
- il gioco riprende secondo le indicazioni dell'arbitro.

Comportamenti antisportivi, proteste eccessive, ritardi volontari o comportamenti irrispettosi possono essere sanzionati con un fallo tecnico.

10. Palla contesa

In caso di situazione di palla contesa:

- il possesso viene assegnato secondo la freccia di possesso alternato, ove prevista;
- l'arbitro indica la squadra che dovrà effettuare il check ball.

11. Cambio di possesso

Ogni volta che cambia il possesso, la squadra che recupera la palla deve uscire dall'arco prima di poter attaccare il canestro.

Se un giocatore tira senza aver portato la palla oltre l'arco, l'azione viene considerata violazione e il possesso passa agli avversari.

12. Sostituzioni

- Le sostituzioni sono illimitate.
- La sostituzione avviene con un cambio “volante”.
- Le sostituzioni devono avvenire nella zona indicata.

13. Time-out

- Ogni squadra può usufruire di **1 time-out** durante la partita.
- Il time-out ha una durata di 30 secondi.
- Il time-out può essere richiesto quando si è in possesso della palla.

14. Violazioni

Sono considerate violazioni, tra le altre:

- passi;
- doppio palleggio;
- palla fuori dal campo;
- mancato superamento dell'arco dopo un cambio di possesso;
- ritardo volontario del gioco.

In caso di violazione, il possesso passa alla squadra avversaria.

15. Tempi di possesso

Ogni squadra ha **12 secondi** per concludere l'azione con un tiro.

Il conteggio dei 12 secondi viene effettuato dall'addetto al cronometro dei 12 secondi.

Se la squadra non effettua un tiro entro il tempo previsto, il possesso passa agli avversari.

16. Palla fuori

La palla è considerata fuori quando:

- tocca il terreno al di fuori delle linee;
- tocca un giocatore che si trova fuori dal campo;
- tocca strutture o oggetti esterni al terreno di gioco.

Il possesso viene assegnato alla squadra avversaria rispetto a quella che ha toccato per ultima la palla.

17. Comportamento dei giocatori

Tutti i partecipanti sono tenuti a mantenere un comportamento sportivo e rispettoso nei confronti di:

- avversari;

- arbitri;
- organizzatori;
- pubblico;
- volontari.

Comportamenti violenti, minacciosi o gravemente antisportivi possono comportare l'espulsione dalla partita e, nei casi più gravi, l'esclusione dal torneo.

18. Decisioni arbitrali

Le decisioni degli arbitri durante la partita sono da considerarsi definitive.

Eventuali contestazioni devono essere effettuate esclusivamente attraverso i responsabili dell'organizzazione e con modalità rispettose.

19. Struttura torneo

Il torneo sarà strutturato con una fase a gironi il primo giorno e la fase a eliminazione diretta durante la seconda giornata.

L'organizzazione si riserva inoltre il diritto di apportare modifiche al regolamento per esigenze organizzative, comunicandole ai partecipanti prima dell'inizio della competizione.

20. Premiazioni

Al termine del torneo saranno premiate le prime tre squadre classificate.

VILLACIDRO 3X3 OPEN

12–13 Settembre, Villacidro



consultagiovanivillacidro.it/villacidro-3x3-open